

Spielanleitung Azul

1. Titel des Spiels
2. Inhalt taktiler Azul
3. Altersempfehlung
4. Spieleranzahl
5. Spieldauer
6. Tipps für die taktile Version
7. Spielvorbereitung und Aufbau
8. Spielziel
9. Ablauf
10. Wertung
11. Spielende

Inhalt taktiler Azul

1. 1 Stoffbeutel mit 100 adaptierten Fliesen. Je 20 in fünf verschiedenen Farben, die in Braille mit R (Rot), B (Himmelblau), SCH (Schwarz), X (türkis, wegen der Form des weißen Musters darauf) und O (Orange) markiert sind.
2. 4 adaptierte Spielablagen, mit erhöhten Rastern
3. 9 adaptierte Manufakturplättchen - runde Scheiben mit einem erhöhten 2 mal 2 Raster.
4. 4 Zähltafeln zum Umblättern
5. 1 Mitte-Scheibe: Eine runde Scheibe mit einem 4 mal 4 Raster
6. 1 Startmarker in Braille mit 1 markiert. Getrennt von den Fliesen aufbewahren.
7. Eine Spielanleitung

Altersempfehlung:

ab 8 Jahren

Anzahl Spielende:

2 bis 4 Personen

Spieldauer:

30 bis 45 Minuten

Tipps für taktile Version des Spiels

Taktile Anpassungen zum original

Alle Fliesen, die eingesetzt werden, sind mit dem dementsprechenden Anfangsbuchstaben der Farbe bebraillt, außer bei türkis, da entspricht das X der Form des weißen Musters. Über der Bodenreihe, in der die Minuspunkte gespeichert werden, ist die entsprechende Minus-Punktewert bebraillt. Hierfür sind Zahlen negativ zu nehmen. das Minus-Zeichen wurde nicht extra bebraillt.

Das Muster der 5x5 Fliesenwand der einfachen Seite des Spielbretts ist innerhalb des Rasters mit der entsprechenden Farbe bebraillt.

Es wird statt mit einem kleinen schwarzen Stein auf Spielbrett mit einer separaten Zähltafel zum umblättern gezählt. Die linke Zahl steht für die Zehnerstelle, die rechte für die Einerstelle. Die Zahlen der Zähltafel sind mit den entsprechenden Zahlen bebraillt.

Die Mitte-Scheibe hat ein erhöhtes 4x4 Raster.

Die Manufakturplättchen haben ein erhöhtes 2x2 Raster.

Die Fliesenwand hat ein erhöhtes 5x5 Raster

- die Bodenreihe hat ein 1x7 erhöhtes Raster
- die Musterreihe hat ein stufiges Raster mit 5 Reihen das von 1 bis 5 Spalten breit ist.

Umgang im Spiel

Bei Azul legen alle Spielenden die Steine für sich auf ihre Fliesenplatte. Dies könnte ganz ohne Austausch mit den anderen Spielenden geschehen. Besonders spannend wird das Spiel jedoch, wenn taktische Entscheidungen auf Grund der Auslage der anderen Spielenden getroffen werden. Deswegen sollte kommuniziert werden, welche Steine von den Manufakturplättchen entnommen werden, wie sie auf dem Spieltableau eingefügt werden und welche Reststeine auf der Mitte-Scheibe landen.

Es ist zu empfehlen, die Steine immer in Braille Leserichtung in die Raster zu geben, damit blinde Spielende auch mal bei den Nachbarn deren Spielstand "nachschaun" und die Auslagen in der Mitte besser nachvollziehen können.

Vorbereitung und Aufbau

Jede/r Spieler:in erhält eine adaptierte Spielablage und legt sie so vor sich ab, dass die Leiste mit den Minuspunkten unten links ist. Alle für das adaptierte Spiel verwendeten Bereiche sind mit einem erhöhten Raster beklebt. Alle anderen Bereiche der Ablage werden im adaptierten Spiel nicht benötigt. Links ist ein stufenförmiges Raster mit 5 Musterreihen.

Rechts ist ein etwas höheres 5 mal 5 Raster, das ist die Fliesenwand. Jedes Feld im Raster der Fliesenwand ist mit dem Anfangsbuchstaben der Farbe mit Braille beschriftet. Die Felder für das zählen der Minuspunkte befinden sich unten links in einem 1 mal 7 Raster. Das ist die Bodenreihe. Über jedem Feld der Bodenreihe ist die Minuspunktezahlnotiert. Alle Spielenden erhalten je eine Zähltafel. Damit kann der eigene Punktestand von 01 bis 99 dargestellt werden. Die Ziffern sind mit Braille beklebt.

Die Antirutsch-Spielaufgabe kommt (falls vorhanden) in die Tischmitte. Alle Spielenden sollten gut zur Spielmitte greifen können. Die Mitte-Scheibe kommt in die Mitte. Je nach der Anzahl an Spielenden wird eine bestimmte Anzahl an Manufakturplättchen ungefähr kreisförmig um die Mitte-Scheibe herum gelegt.

2 Spieler:innen: 5 Manufakturplättchen
3 Spieler:innen: 7 Manufakturplättchen
4 Spieler:innen: 9 Manufakturplättchen

Der Stoffbeutel mit den 100 Fliesen kommt gut erreichbar für alle neben die Manufakturplättchen. Wer zuletzt in Portugal war, beginnt das Spiel, erhält den Startmarker und legt diesen vor sich ab. Bei weniger als 4 Spielenden werden überzählige Manufakturplättchen und Spielablagen wieder in die Schachtel gelegt. Die Person, die startet zieht nun zufällig Fliesen aus dem Stoffbeutel und legt jeweils 4 auf jedes Manufakturplättchen in die Raster. Nun seid ihr startklar.

Spielziel

Wer am Spielende am meisten Punkte hat, gewinnt. Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens eine Person eine horizontale Reihe an der eigenen Wand mit 5 Fliesen vervollständigt hat. Punkte gibt es für effizientes, zusammenhängendes Einbauen von Fliesen, für vollständige horizontale und vertikale Reihen von Fliesen sowie für das Unterbringen von allen 5 Fliesen einer Farbe an der eigenen Wand.

Spielablauf

Musterphase

Der/die Startspieler:in legt als erstes den Startmarker auf die Mitte-Scheibe in das Raster. Dann führen mit dem/der Startspieler:in beginnend alle ihren Spielzug im Uhrzeigersinn durch. Wer an der Reihe ist, muss sich Fliesen nehmen. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

1. Nimm entweder alle Fliesen einer Farbe von einem Manufakturplättchen und gib alle

übrigen Plättchen auf die Mitte-Scheibe.

Wichtiger Tipp: Bitte sortiert die Fliesen beim Ablegen auf der Mitte-Scheibe etwas und platziert gleichfarbige Fliesen mit dem selben Braille-Aufdruck zusammen. Das erleichtert die Übersicht für aller Spieler:innen, wenn dort eine größere Anzahl an Fliesen liegt.

ODER

2. Nimm alle Fliesen einer Farbe von der Mitte-Scheibe. Falls du der/die erste Spieler:in bist, der/der das in dieser Runde tut, dann musst du außerdem den Startmarker auf das am weitesten links liegende, freie Feld deiner Bodenreihe platzieren. Dann musst du sofort alle Fliesen, die du genommen hast, in eine deiner 5 Musterreihen auf deiner Ablage legen. Die erste Reihe hat nur Platz für 1 Fliese, die fünfte für 5. Die Musterreihe ist das stufenförmige Raster links auf der Spielfeld und besteht aus 5 Reihen. In der ersten Reihe ist 1 Feld, in der zweiten sind 2, in der dritten 3, in der vierten 4 und in der fünften 5.

Dafür gelten folgende Regeln:

1. Lege die Fliesen von rechts nach links auf die leeren Felder der gewählten Musterreihe.
2. Falls die Musterreihe bereits Fliesen enthält, darfst du nur Fliesen derselben Farbe, erkennbar am selben Braille Aufkleber, einsetzen.
3. Sobald alle Felder einer Reihe besetzt sind, kommen die überschüssigen Fliesen in deine Bodenreihe und müssen dort von links nach rechts in leere Felder eingesetzt werden.

In späteren Spielrunden kommt folgende Regel dazu: Fliesen, deren Farben bereits in derselben horizontalen Reihe der Fliesenwand eingebaut sind, dürfen nicht mehr in dieselbe horizontale Musterreihe gelegt werden. Jede Musterreihe gehört immer genau mit einer horizontalen Reihe der Fliesenwand auf gleicher Höhe zusammen.

Erklärung der Bodenreihe: Alle Fliesen, die du genommen hast, aber nicht den Regeln entsprechend in den Musterreihen unterbringen kannst oder willst, werden von links nach rechts in die leeren Felder der Bodenreihe gesetzt. Sie bringen am Ende einer Runde die Minuspunkte, die jeweils über ein Feld der Bodenreihe notiert sind. Falls deine Bodenreihe voll ist, kommen neue überzählige Fliesen in den Schachteldeckel.

Die Musterphase endet, sobald alle Manufakturplättchen und die Mitte-Scheibe geleert sind. Dann folgt die Fliesungsphase.

Fliesungsphase

Diese Phase könnt ihr alle gleichzeitig ausführen:

Alle Spielenden gehen die eigenen Musterreihen von oben nach unten durch. Bei jeder kompletten Reihe, in der alle Felder von links nach rechts mit den Fliesen einer Farbe besetzt sind, passiert folgendes: Die am weitesten rechts liegende Fliese wird in die Fliesenwand in der selben horizontalen Reihe eingesetzt. Sie kommt genau in das gleichfarbige Feld der Fliesenwand, das zu dieser Fliese passt. Dafür erhältst du sofort einen Punkt, wie im Abschnitt **Wertung** erklärt wird.

Die weiteren Fliesen aus dieser Musterreihe kommen in den Schachteldeckel, um sie für später zu sammeln.

Falls eine Musterreihe noch nicht durchgehend voll ist, verbleiben diese Fliesen für spätere Runden auf dieser Reihe.

Wertung

Jede Fliese, die auf der eigenen Wand eingesetzt wird, bringt sofort Punkte.

- Falls eine Fliese keine weiteren Fliesen horizontal oder vertikal angrenzt, bringt sie 1 Punkt

- Falls mindestens eine Fliese an die neue eingesetzte Fliese angrenzt:
- Ist sie Teil einer horizontalen Gruppe, die aus mindestens 2 Fliesen besteht, dann erhältst du so viele Punkte, wie es der Anzahl ununterbrochener horizontal zusammenhängender Fliesen entspricht, eingeschlossen der neu gesetzten Fliese.
- Ist sie Teil einer vertikalen Gruppe, die aus mindestens 2 Fliesen besteht, dann erhältst du so viele Punkte, wie es der Anzahl ununterbrochener vertikal zusammenhängender Fliesen entspricht, eingeschlossen der neu gesetzten Fliese.
- diese beiden Möglichkeiten werden getrennt voneinander gewertet: So kann eine einzelne neu gesetzte Fliese Teil einer horizontal zusammenhängenden Gruppe und Teil einer vertikal zusammenhängenden Gruppe sein und für beides Punkte bringen

Zähle jede Veränderung bei deinem Punktestand laufend mit deiner Zähltafel mit.

Tipp: Es bringt im Spiel insgesamt mehr Punkte, schrittweise zusammenhängende Fliesengruppen einzubauen.

Am Ende der Fliesungsphase bekommst du Minuspunkte, falls du Fliesen in deiner Bodenreihe hast. Für jede Fliese dort verlierst du so viele Punkte, wie über der jeweilige Fliese an ihrem Platz in der Bodenreihe notiert ist. Unter 0 Punkt kannst du aber nicht sinken. Entferne danach die Fliesen aus deiner Bodenreihe und lege sie in den Schachteldeckel. Falls du den Startmarker in der Bodenreihe hast, zählt er dort auf dieselbe Art Minuspunkte. Allerdings legst du ihn nicht in die Schachtel zurück, sondern nach der Wertung neben deine Spieltafel.

Nächste Runde:

Sofern niemand eine horizontale Reihe in der eigenen Wand vollendet hat, wird nun eine neue Runde gespielt. Wer den Startmarker hat, ist Startspieler:in für die neue Runde. Er/sie legt den Startmarker auf die Mitte-Scheibe und bestückt nun wieder jede Manufakturplättchen mit zufällig gezogenen Fliesen aus dem Stoffbeutel, bis auf jedem Manufakturplättchen jeweils 4 Fliesen sind. Falls der Stoffbeutel dabei leer wird, wird er mit den gesammelten Fliesen aus dem Schachteldeckel befüllt und dann wird weiter daraus gezogen.

Dann wird mit dem/der Startspieler:ine beginnend reihums im Uhrzeigersinn wieder eine komplette Spielrunde wie bereits beschrieben gespielt.

Spielende

Das Spiel endet direkt nach der Fliesungsphase, in der mindestens ein/eine Spieler:in mindestens eine horizontale Reihe an der eigenen Wand vervollständigt hat. Die aktuelle Runde wird fertig gespielt, bis alle Fliesen von den Manufakturplättchen und der Mitte-Scheibe genommen wurden. So können in dieser Runde mehrere Spieler:innen noch mehrere horizontale Reihen vervollständigen.

Nach der gewohnten Wertung dieser letzten Runde gibt es noch zusätzlich Punkte für folgendes:

- Für jeweils jede horizontale Reihe aus 5 Fliesen erhältst du 2 Punkte zusätzlich
- Für jeweils jede vertikale Reihe aus 5 Fliesen erhältst du 5 Punkte zusätzlich
- Für jeweils jede Farbe, von der du alle 5 Fliesen dieser Farbe an deiner Wand untergebracht hast, bekommst du jeweils 10 Punkte zusätzlich.

Fortgeschrittene Spielvariante:

Bei dieser Variante werden die vorgegebenen Fliesenfarben in der Fliesenwand nicht ignoriert. Wenn eine Fliese von der eigenen Musterreihe in die horizontal dazugehörige

Reihe der Fliesenwand eingesetzt wird, darf sie an einer beliebigen Stelle eingesetzt werden. Allerdings gilt dabei noch eine weitere Regel: In jeder vertikalen Reihe deiner Wand darf jede Farbe nur einmal vorkommen. Diese Regel gilt ja bereits vom Standardspiel her für jede horizontale Reihe.

Sonderfall: Dadurch kann es passieren, dass die rechte Fliese einer fertigen Musterreihe nicht in die zugehörige Reihe der Fliesenwand eingebaut werden kann. In diesem Fall kommen alle Fliesen der Musterreihe in die Bodenreihe.